

Dimension Sport

Asbl

Rue René RUTTEN 16

4890 CLERMONT

Tél : 087 / 44 63 96

GSM : 0496/ 33 02 82

E-Mail : info@dimension-sport.be

Site : www.dimension-sport.be

BUMBALL

A. : Théorie :



1. Caractéristiques principales :

Le Bumball est un sport danois, l'inventeur, Soeren Maribo, voulait que les règles soient un point de départ au jeu mais permettent une adaptation suivant les conditions, le nombre de joueurs, ...

Mais elles doivent aussi être une base pour une réflexion d'équipe sur un sport à codifier ensemble.

L'enfant a de grande compétence de création, d'imagination et il faut le laisser s'exprimer !

Il n'y a pas de règlement officiel : seuls vos règles sont les bonnes !

Ce sport se veut être à l'opposé des sports ballons traditionnels où tout est prévu, codifié d'avance.

Règles de départ :

- Le but du jeu est (comme en ultimate-frisbee) de réceptionner le ballon dans une des zones adverses. Mais cette réception doit se faire sur la poitrine ou sur les reins du joueur.
- La particularité du sport est l'équipement : chaque joueur dispose d'une vareuse avec un carré velcro de +/- 20 cm sur 20 cm sur la poitrine et d'une ceinture avec un velcro de +/- 15 cm sur 15 cm sur les reins.
- Le ballon, en mousse d'un diamètre similaire à un ballon de handball adulte, est recouvert d'un velcro
- La surface de jeu peut-être un terrain de hand-ball (indoor ou outdoor).
- Le type de revêtement de sol peut-être classique (salle de sport) mais aussi une pelouse, une plage, ... (mais attention aux pelouses humides et boueuses qui abîment le matériel)
- Les zones de buts peuvent être des cerceaux, des lignes au sol, ... : elles sont disposées un peu partout sur le terrain et on en compte chaque fois une de plus que le nombre de joueurs par équipe.
- En général : 2 équipes de 6 joueurs sur le terrain (mais on pourrait avoir entre 6 et 12 joueurs/équipe).
- Le match se joue en 3 sets de 11 points (2 points d'écart).
- Les joueurs ne peuvent pas attraper, intercepter une balle avec les mains. Elle doit être attrapée avec la poitrine ou les reins.
- Lorsque la balle tombe au sol, les joueurs ne peuvent la ramasser qu'avec le velcro sur les reins.
- Lorsqu'un joueur a la balle en main, il a juste droit à un pied pivot et 7 sec pour lancer la balle

2. Règlement :

Ces règles devraient être considérées comme un point de départ au jeu du BUMBALL.

Pour qu'un but soit valable, il faut qu'un joueur réceptionne le ballon, venant d'un partenaire, sur une de ses surfaces velcro (poitrine ou sur les reins) en ayant au minimum un contact dans une des zones de but. Lors d'une réception sur la poitrine l'équipe obtient 1 point et sur les reins cela donne 3 points. Au BUMBALL, il n'y a pas de pause entre les buts. L'équipe qui marque garde la balle et le jeu peut continuer. Cependant, les joueurs doivent attendre 10 secondes avant de marquer sur la même zone de but une deuxième fois.

Si un joueur commet une faute (prendre la balle avec les mains, frapper la balle avec le pied, tenir la balle en mains plus de 7 secondes,...) la balle est immédiatement donnée à l'autre équipe (en la collant sur le velcro de la poitrine d'un partenaire).

La mise en jeu se joue sur un «entre-deux » type basket mais les 2 joueurs se tiennent dos à dos et les autres sont dispersés autour d'eux. La balle est lancée en l'air entre les joueurs qui essaient de l'attraper avec les reins. Le joueur ayant attrapé la balle peut courir avec, s'arrêter et ensuite effectuer une passe ... mais a aussi la possibilité d'arracher la balle et de faire une passe immédiatement. Cet « entre-deux » est également utilisé au cours du jeu lorsque les deux équipes ne sont pas d'accord sur une décision.

Au bumball, les joueurs ne peuvent pas attraper une balle passée avec les mains. Elle doit être attrapée avec la poitrine ou les reins.

Dans le cas d'une **réception avec la poitrine**, le joueur l'arrache du velcro et la lance, avec les mains, à un joueur de son équipe. Il a droit à un pied pivot (comme au basket) pour se placer correctement et réaliser une bonne passe. Mais interdiction de marcher avec la balle en main dans ce cas-ci.

Dans le cas d'une **réception avec les reins**, le joueur peut :

- soit courir avec le ballon collé au velcro des reins et laisser un partenaire le prendre avec les mains mais un adversaire peut également le prendre.
- soit, s'arrêter directement et le prendre dans ses mains et faire une passe.

Dans le cas où le **ballon tombe au sol**, le joueur qui est le premier au ballon doit le ramasser avec le velcro des reins mais elle ne lui appartient pas et a alors plusieurs possibilités :

- soit se relever et un partenaire (ou un adversaire) lui prend le ballon en main et fait une passe sans marcher (dans ce cas uniquement droit au pied pivot)
- soit se lever et courir avec la balle accrochée aux reins pour la laisser prendre par un partenaire (mais les adversaires peuvent ici s'en emparer)

3. Réflexions pédagogiques :

L'idée de base et le concept du BUMBALL est un désir d'inciter des personnes à s'intéresser aux sports les entourant, et de leur donner une vraie occasion de changer et d'adapter des activités sportives. Les enfants ont les talents innés de création et d'adaptation des jeux.

Le BUMBALL doit être considéré comme un jeu de développement adaptable à l'âge et au niveau des pratiquants et ce, afin de répondre aux besoins et désirs de ces derniers. Dans le processus de création et de test de nouvelles règles, les enfants apprennent un grand nombre d'éléments qualificateurs (comment régler les conflits, négocier et évaluer, critiquer les propositions des autres joueurs,...). De plus, les enfants vont acquérir un sens inestimable d'évaluation, de dialogue et de résolution de problèmes.

Les points suivants devraient inspirer les joueurs à faire leurs propres changements de règles de jeu. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas de règles fixes au jeu de BUMBALL et que vos règles seront toujours les meilleures.

Ramasser la balle

Lorsqu'un joueur ramasse la balle par terre, il a ensuite les options suivantes :

- il se lève, retire la balle du velcro et la passe simplement. Dans ce cas, le joueur ne peut pas bouger et les autres joueurs ne peuvent pas lui prendre la balle.
- le joueur court avec la balle et la passe. Dès qu'un joueur prend la balle dans ses mains, il doit s'arrêter et ne peut que pivoter. Les joueurs adverses peuvent lui voler la balle lorsqu'il court.
- pour éviter que le jeu ne devienne trop serré, on peut décider que lorsqu'un joueur est en train de ramasser la balle par terre, tous les autres participants au jeu doivent toucher le mur ou la ligne latérale la plus proche avant de poursuivre le jeu (variante : se jeter sur le ventre...)
- pour les plus âgés, on peut autoriser à ramasser la balle au sol avec la main et la coller sur le bas du dos.

Défendre

Si les deux équipes sont composées de joueurs compétents, défendre avec la main peut être autorisé. La balle ne peut pas être attrapée avec la main. La balle devra être par terre avant d'être captée par le bas du dos.

Les lignes latérales

Si vous voulez éviter trop d'agitation près des murs ou si vous avez une grande surface de jeu, il est conseillé de limiter le terrain. Si une équipe lance la balle de l'autre côté de la ligne, la remise en jeu se fait par l'équipe adverse à l'endroit de la sortie de ligne.

Les zones de but

Des zones de but peuvent être ajoutées, enlevées ou prendre différentes formes. On peut également décider que pour marquer, les joueurs doivent être par paires dos à dos ou poitrine contre poitrine.

Utilisation d'un joker

Si les joueurs ont des difficultés à continuer le jeu, on peut garder un joueur joker qui fait toujours équipe avec les joueurs en situation d'attaque.

4. Avantages :

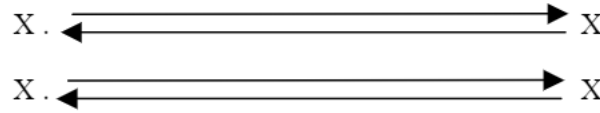
- Peu de contact, pas d'agressivité
- Libre recours à l'imagination et à la créativité
- Permet aux enfants d'apprendre à écouter l'autre, à régler les conflits en dialoguant
- Permet de casser la glace : beaucoup d'ambiance en peu de temps
- Ballon mou : agréable, peu traumatisant
- Les participants font évoluer le jeu, par le dialogue, en fonction des problèmes rencontrés
- Grande coopération intra-équipe, les règles limitent l'individualisme
- Règles et arbitrage simples
- Peu de traumatisme
- Activité complète : courses, précision dans les lancers, réceptions, passes, analyse de trajectoire, sens du placement, démarquage, ...
- Beaucoup de transferts vers les autres sports collectifs de démarquage, ...

B. Exercices :

Etant donné qu'un kit de matériel comprend 2 ballons et 2 x 6 équipements de joueurs, on peut commencer le maniement initial avec des ballons mous (mini-volley ou ballons en plastique).

1. Passes à un partenaire : (avec ou sans l'équipement)

Objectif : parvenir à faire une passe précise sur la poitrine de son partenaire

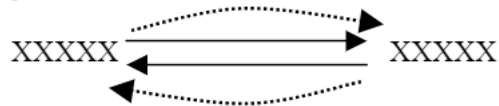


Variantes :

- réception sur les reins
- avec une utilisation du pied pivot avant le lancer
- sans déplacement : en restant les pieds dans un cerceau (précision du lancer)
- avec déviation vers le sol et ramasser la balle avec le velcro reins

2. Passer-suivre (avec ou sans l'équipement)

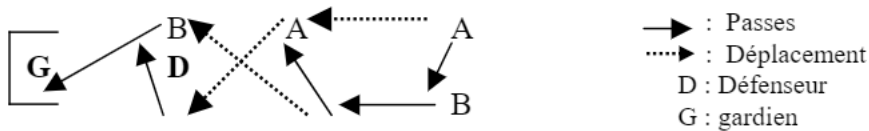
Je lance de la main et puis je vais me placer dans la file opposée et mon partenaire contrôle de la poitrine et sans marcher relance, ...



Variantes :

- Passe et mon partenaire fait rebondir la balle (plastique, ...) sur ses reins et je récupère la balle en main et je lui transmets en mains propres

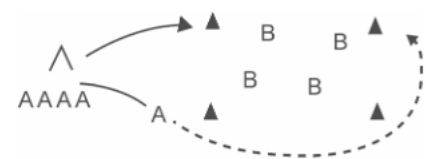
3. Phases de jeu en 2 >> 1 et puis aller au but (avec l'équipement)



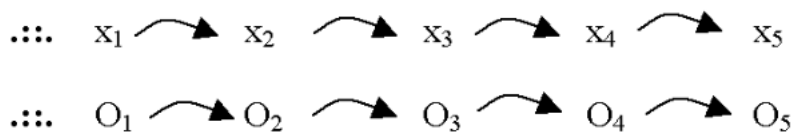
4. Base-ball-bumball

Même règles que le base-ball scolaire, mais ici la réception se fait sur le velcro

- A lance puis court autour du terrain
- B réceptionne poitrine et doit lancer au capitaine (dans le cerceau)
- B réceptionne reins : 2 possibilités passe ou course
- 1 point par tour - 3 points par tour sans arrêt



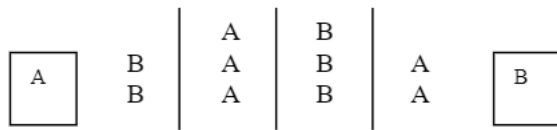
5. Vitesse de passes et réceptions



Faire parvenir la balle 10 x au joueur 5 en passant par chaque joueur. Quand le joueur 5 la reçoit il la relance au premier joueur et cela x10. (variante : remplacer les passes par de la course sauf 5 vers 1).

6. Chacun sa zone « Balle au capitaine » :

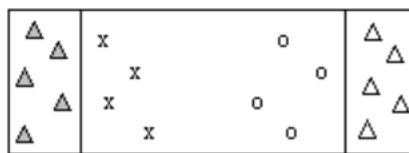
- La balle part de la zone défensive d'une équipe pour arriver à son capitaine.
- Si le capitaine n'arrive pas à l'intercepter : l'anneau va à l'adversaire et repart dans l'autre sens.



- Variantes :
- 2 balles en jeu
 - créer des supériorités numériques dans les zones offensives

7. Tous les jeux de démarquages peuvent être adaptés au bumball :

- Jeu des 10 passes : (commencer par donner un point lorsqu'il y a 5 passes successives)
Pour interrompre une série il ne suffit pas de toucher la balle, il faut en prendre possession (ou l'obliger à sortir des limites du terrain).
- buts mobiles : se faire des passes dans le but d'envoyer la balle dans un but formé par les membres inférieurs de deux joueurs qui tiennent un bâton à deux mains à hauteur de hanches. Les deux joueurs du but peuvent juste se déplacer sur le terrain pour éviter de prendre un but. Ils ne peuvent donc ni descendre le bâton (en fléchissant les jambes ou un abaissant les mains), ni lâcher le bâton.
- multi buts avec deux zones de buts interdites aux attaquants :
il s'agit de se faire des passes de manière à toucher les cônes adverses en lançant la balle dans leur direction.



Pour tout renseignement ou toute animation en sports nouveaux (kin-ball, jeux coopératifs OMNIKIN, bumball, gouret, tchouk-ball, indiaca, ultimate-frisbee, disc-golf, korfbal, fun in athletics

www.dimension-sport.be

Damien VANDEBERG,
asbl **Dimension Sport**
0496/ 33 02 82
info@dimension-sport.be